ARCADE • ATARI • NEC • NINTENDO • PC • SEGA • OTRAS

MagazinNES Multiconsolas

Número 1
2010

¡¡PRIMER NÚMERO!!

LOONEY TUNES™

Bugs y sus amigos alunizan al ¡ GAME BOY !

magazinnes.blogspot.com

Bajo La Lupa:

Altered Beast (SMS)
Hal Wrestling (GB)
Hippodrome (Arcade)
Mortal Kombat 3 (SNES)
Galaga ´90 (TG-16)
¡Y otros más!

Glitches inéditos de Double Dragon Advance (GBA)

Reportaje Especial: *La Torre del Reloj*

PROHIBIDA SU VENTA



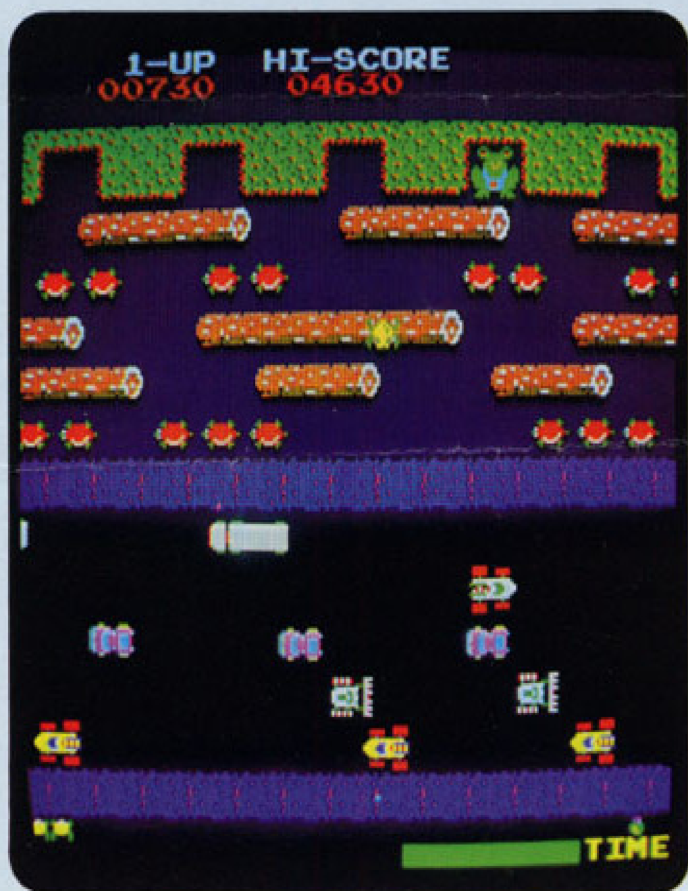
1 VOL 1 NUM 1 Ver. 2

MUCHA INFORMACIÓN Y ANÉCDOTAS DE VIDEO JUEGOS COMO NO SE HABÍAN CONTADO

FROGGER™



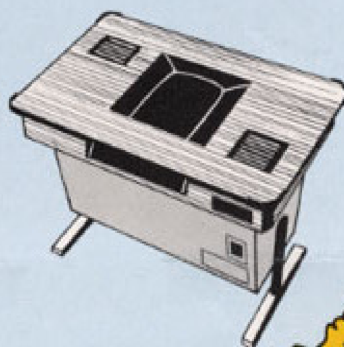
LAS AVENTURAS DE UNA RANA TEMERARIA

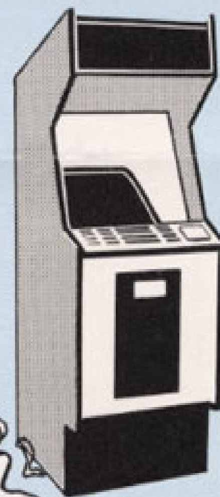


¡Invita a tu novia a las maquinitas!, pues algo tan simple como FROGGER hará que quiera pasar más tiempo contigo.

Es sencillo: mueve la rana vertical u horizontalmente usando el joystick, y trázate el objetivo de conducirla a su hogar. Cruza la carretera sin ser atropellado, cruza el río pisando los troncos, y suma puntos sin cesar con este juego de suma adicción.

Busca los Arcades en formato mesa o gabinete, y dale a tu vida el espacio de entretenimiento simplista que seguro estabas buscando, y todo gracias a uno de los instintos básicos de una rana. Es de Konami.







Konami®

Indice



Página

Bajo la Lupa

Navecitas mata marcianos, lucha, lucha, y más lucha panteonera, es lo que esta sección te ofrece el día de hoy. Eso sí, la percepción visual y el tacto (y su relativa subjetividad) son los que dan esa plasta llamada "análisis"



Pag 4

Pag 29

Opiniones

Psicodelia



¿Será la incongruencia del mundo electrónico lo que nos mantiene conectados con la realidad?... antes del morbo y la polémica, opinemos mejor sobre el "sincretismo lúdico"



RAREZAS DE DOUBLE DRAGON ADVANCE



Billy, Jimmy, y una serie de errores de programación, son los partícipes de estas rarezas de ese clásico que alcanzó a llegar al Game Boy Advance. Peleonero, pero divertido.



Pag 16

Pag 11



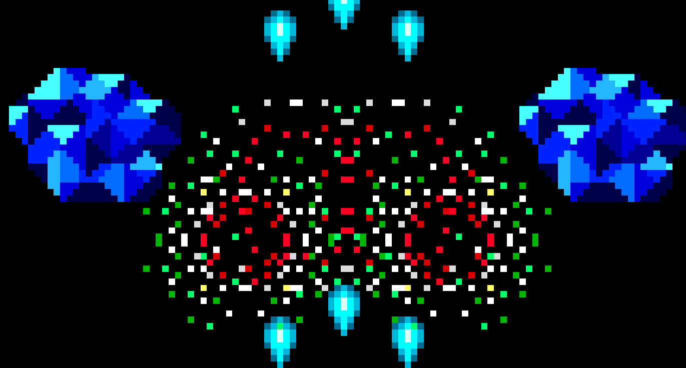
REPORTAJE ESPECIAL

LA TORRE DEL RELOJ

¿Qué misterios incontables resguardan las misteriosas y tétricas "Torres del Reloj"?... lo que sí sabemos es que son como un imán para el video jugador insaciable que gusta del horror.



Editorial



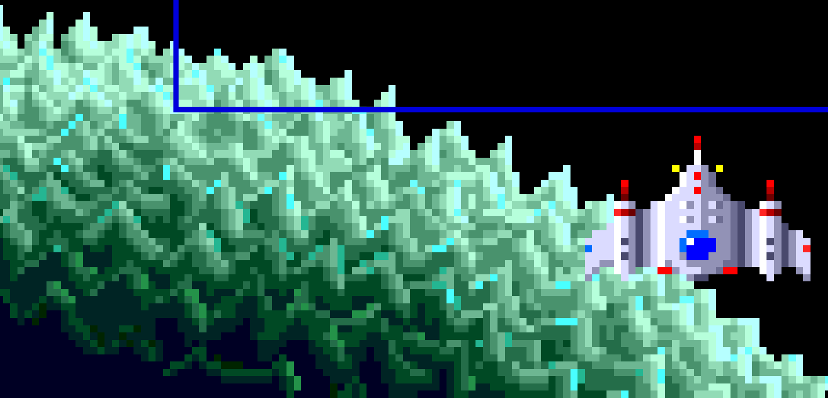
Agradezco a todas las personas que han seguido de cerca el proyecto ***MagazinNES***, y en respuesta a sus recomendaciones, sugerencias, agradecimientos, y puntos de vista, he aquí el resultado: ***MagazinNES Multiconsolas***.

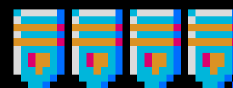
Y para que este primer paso sea dado a la buena, expreso abiertamente mi favoritismo por el **Nintendo** de antaño, que fue con lo que crecí. Eso quiere decir que el mayor contenido que verás en esta publicación será de sistemas de esta compañía, pero eso no quiere decir que todos tengamos que quedarnos con mi limitada perspectiva y juicio: hay personas de las que me he rodeado quienes me han descubierto y dado (entre anécdotas multicolores, plenas de mímica y efusión) un gran catálogo de títulos recomendados, sugerencias, trucos, curiosidades, y muchos misceláneos de otras consolas, todo ello mezclado dió origen a esta idea que, como ya he citado en el blog, intentará conservar ese sentimiento anecdótico (ingrediente maestro al que se le dará prioridad) como parte del objetivo de **MagazinNES** de siempre ser propositivo.

Bienvenido a esta nueva faceta de ***MagazinNES***, donde también hay maquinitas y computadores, portátiles y consolas caseras, y risas y diversión al por mayor.

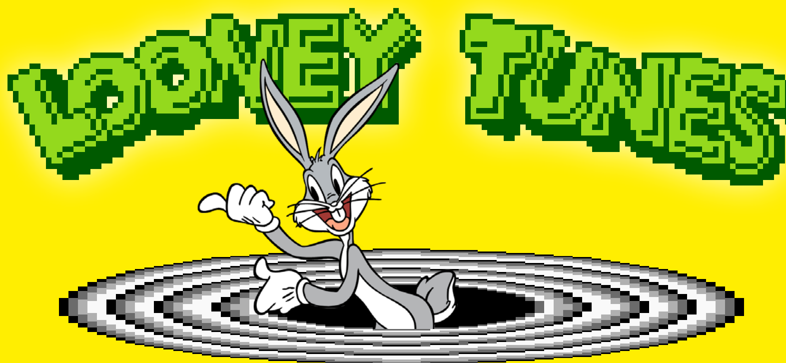
Que mejor si rompemos el hielo con el tema que tanto nos gusta, pero mediante el instrumento que se llama palabra y su forma de expresión: libre en todo momento.

Tygrus





EN PORTADA





Es esta una ocasión Especial, y para conmemorarlo he aquí un juego estelarizado por 7 lunáticos, quienes junto a otros tantos locuaces de la firma **WB** te darán ratos de locura permisible hasta donde se es permitido: ***Looney Tunes***, para tu/mi/su **Game Boy**.

Con juegos algo extraños como ***Bugs Bunny Crazy Castle*** (**NES**, **GB**), ***The Bugs Bunny Birthday Blow Out*** (**NES**), o el peculiar juego para **SNES** protagonizado por el Correcaminos (***Death Valley Rally***), sorprende que aquí tengamos una fórmula que no se haya probado en demasía en esos y otros sistemas (sí, ya se había ensayado en 2 juegos de **NES**: ***Tiny Toons 1*** y ***2***, pero no había sido suficiente para quienes AMAMOS las plataformas), hablo de Aventuras al estilo Super Mario Bros.

Es medianamente sabido que este género le sentaba bien a un "sistemita" monocromático, pero aquí sobresale por conservar características de grandes juegos del mismo género, de sistemas como el **NES**, **Genesis** (**MD**), y **SNES**, es decir, gráficos fluídos, detallados, y bien "dibujados" (y la física de estos bien adaptada, sin redundar en juego fácil ni infantil), música de corretizas que te embauca a la acción (nótese que el juego emprende su propuesta con la desventaja de ser para un sistema monocromático), y la variedad suficiente para que no te aburra por unos buenos días; aunque debo agregar que lo que pesa es que se siente corto, y uno termina pidiendo más de esta droga.

Empero, estábamos en las bondades del juego y sus características particulares. Este jueguito se compone de 7 "caricaturas", en cada una de las cuales asumimos el rol de un personaje de la compañía ***Warner Brothers***: **Daffy Duck**, **Tweety**, **Porky**, **Tasmania**, **Speedy Gonzalez**, **Road Runner**, y por último **Bugs Bunny**. De lo que se trata es de finalizar el cortometraje correspondiente, sorteando las chapuzas de otros personajes de la compañía, personajes como ***Marvin el marciano***, ***Sam Bigotes***, ***Sylvester***, y otros, quienes nos pondrán obstáculos, trampas, y otras chanzonetas en su afán por frenarnos. Imagínate esto: por momentos vas por el desierto a toda carrera con el ***Correcaminos*** evadiendo a ***Willy E. Coyote***; en otros instantes ya eres ***Piolín***, para quien las aceras y las calles y los lindos gatitos son toda una odisea urbana, y para cerrar el descriptivo, en otro momento vas buceando al mando de un pato con mucho pico, o hasta en un biplano en algo como un shooter con ***Porky*** al mando.

Los personajes no se hallan desprotegidos, pues algunos de ellos portan un aditamento que les sirve de arma, además de haber incrementos de vida y energía, y hasta cortos periodos de invencibilidad, lo que seguro les ayudará a que su locura estalle en todos lados, menos cerca de ellos.

Este juego fue hecho por **Sunsoft** (célebre en **NES** por juegos como ***Journey To Silius***, ***Blaster Master***, ***Hebereke***, ***Batman***), quien poseyó la licencia de la firma para hacer otros juegos de Bugs y sus amigos, aunque (ya en confianza) yo considere que este fue el mejor para una consola portátil.



Detalles, expresión, realización, y carisma, hacen de este juego uno de los favoritos del Game Boy



Este juego de 1992 sería relanzado en 1999 para la versión a color del mismo sistema, un gran logro y favorito que miles deben recordar. No tiene mucho caso seguir hablando de él, porque es mejor que tú mismo vayas a rejugarlo o a descubrirlo, y te deleites con el convite que resulta ser, y todo ello increíblemente desde un modesto tabique con pantalla en verde y verde más claro.

Tygrus



Altered Beast

SEGA Master System

Por: Tygrus



De visita en casa de uno de mis mejores amigos, ocasionalmente nos encontramos con una consola negra de su pasado (yo pensaba que era un toca cintas): «es la ***Master System***, y por algún lado deben estar los juegos». En mi rancho, **Nintendo** era como la coca-cola de los video juegos: si acaso llegaban a verse *Family*, *Atari*, u otras cosas con menos "coca", era gracias a los ***fayuqueros****, y por ese mismo sentido yo daba a esas bizarrías poca importancia, porque teniendo mi **NES** corriendo a todos sus 8 bits de potencia, me resistía a creer que había otra realidad, así como otras tecnologías de entretenimiento iguales o superiores a ella, ¿cuánta resistencia puede haber, verdad, cuando se tiene el espectro de la diversión bien diseminado en casa, no...? Hurgando un poco más en esa bodega de casa de mi amigo, apareció un juego: "***Altered Beast***", y de ese juego me haré el propósito de hablar de aquí al final de esta página.

Criaturas mitológicas

El juego inicia cuando el propio Zeus encarga a dos zombies tallados en roca (no ibas a pensar que viniendo de la tumba eran apuestos y gallardos héroes, ¿verdad?) el rescate de su hija, de manos de un poderoso hechicero.

Y así, tan pronto como sales del mausoleo, ya estás en un cementerio lleno de estatuas vivientes, pateando esqueletos, dragones, y lo que nos será más valioso: cerberos blancos pastando por las tumbas, que si conseguimos atizarlos obtendremos una esfera de *power up*, o eso es lo que nos explica y rete-explica el héroe-zombie cada vez que la toma. Esa esfera sirve como esteroide, y a la tercera que tomemos ahora sí vendrá la metamorfosis en una ***Bestia Alterada*** (¿habrá bestias domadas?).

El juego se compone de 5 niveles, en cada uno de los cuales podremos cambiar a una distinta bestia: iniciamos en el cementerio para convertirnos en Lobo, el cual puede lanzar poderosas bolas de energía, además de poder hacer un veloz desplazamiento que desmembrará a los adversarios. Sigue el pantano venenoso, donde Perseo cortara la mano a Calibos, y sitio donde ha corrido a esconderse el hechicero malvado; aquí podremos mutar en un dragón, capaz de generar electricidad como cierto peleador de ***Street Fighter II***, también escupir descargas de anguila. Sigue una caverna, y el oso será la bestia que buscará conquistarla, capaz de hacerse bola para con su piel soportar los asaltos enemigos, y poseer un aliento petrificante. Luego viene algo como una Atlántida, donde la bestia del Tigre guiará a nuestros zombies, bestia que puede lanzar energía que viaja en ondas, y hacer un muy poco útil desplazamiento en vertical. Finalmente llegaremos a los dominios del hechicero donde ya no podrá huir, y ahí volveremos a transformarnos en el ágil lobo para intentar vencer a su verdadero némesis: el Rinoceronte.

¿Se parece a la maquinita?

Siendo este un traslado Arcade de la misma compañía, siento que es una de las mejores copias a consola casera que he jugado (la versión de **Genesis** es aún más aproximada), con personajes de gran tamaño, los niveles intactos, música sonando al compás del aquelarre, y los sonidos muy bien calcados para una consola casera.

Algo que me gusta de este juego es su cortedad, y que más que inteligencia requiere memoria para aprender donde salen los enemigos, y si se vencen con puño, patada, o salto-patada-puño; pero también hay que ver la otra cara, esa donde luego de unos días resulta casi sin sentido, predecible, y no tan atractivo después de todo, y que dependerá del tiempo que olvides lo que has memorizado para que quieras volver a jugarlo.

¿Es **Altered Beast** lo mejor que **SEGA** tiene para ofrecer?... sin duda que no, pero si sus traslados Arcade (por medianos que fueran, como puede ser este el caso) permitieron que algunos hicieramos amistad con la marca, de menos se agradece a estas bestias publicitarias esa brecha, que nos acercó a otro horizonte de títulos de gran valía.

*****Fayuquero***: comerciante informal, sobre todo de electrónicos originales y piratas.

ALTERED BEAST
Plataforma: Sega Master System
Género: Guerra de Bestias Transformers
Año: ¿A quién le importa?
Calificación: 3... no es cierto: 7



Aunque se parezca a Mario racoon, el licántropo es la bestia alterada más versátil del juego



No dijiste la palabra mágica Zeus



Adivina quién pasó por el pantano sin enlodarse



Los jefes son también otras zooanimorfasicio... ¡eso!

Hippodrome

Arcade

Bajo la Lupa



Por: Tygrus



Son 10 los gladiadores que se dan cita en el hipódromo... no, no para correr caballos o galgos, sino que así se llama este anfiteatro de mala muerte, donde tendrán lugar algunas de las batallas mitológicas más espectaculares de la historia.

Pelea Fantástica (“de clase”, no callejera)

Este Arcade (al que ya le podemos decir “viejo”, por ser de 1989) es una creación de **Data East**, un trabajo posterior a ***Street Fighter*** de **CAPCOM**, pero anterior al capitán “quítense que los haré polvo” ***Street Fighter II***. Eso explica algunas cosas, para empezar, que es un juego de género “pelea”, pero tratando de hacer las cosas más simples, por jugarse con tan solo 2 botones y la palanca, y como nuestro héroe porta una espada de inicio, con esta interface podremos hacer ataques frontales, agachados, hacia arriba, saltar y atacar simultáneamente, poner defensa. No hay gran complicación, aunque la respuesta a estos controles sea tosca, frustrante y desalentadora de inicio, detalles que restan puntos vitales a la propuesta y casi maten el interés en él. Pero no dejemos que este precipitado juicio nos prive de seguir la reseña, entremos a este Coliseo y veamos qué otras cosas podrían salvarlo de que lo des por visto.

¡Diablos!, ¿y por qué “Hipódromo” para un juego de peleas?... “Hipoddrome” fue el nombre original del Madison Square Garden de Nueva York. La versión japonesa de este juego se llama “Fighting Fantasy”, más acertado al concepto del juego: pelea mitológica dentro de un torneo a muerte entre gladiadores (léase distintas razas de luchadores). Para terminar el juego hay que ganar en las 3 rondas que hay (8 batallas), y en cada pelea hay que restar toda la energía al rival.

Abismo, Pandemonium, Tarterus, y demás roñas

¿Y que tal si mejor explico estas rondas al ritmo que vemos el perfil de los peleadores? En la primera ronda podremos elegir alguno de 3 contrincantes: Lizard Man, un reptiloide un tanto chapucero, pero que es pasable; Gargoyle, que como se intuye se trata de una gárgola que puede volar y atacar desde aire, no tan difícil, después de todo; “Cawnus”, una Lamia Noble, que no es otra más que una hermana de Medusa, un contrincante promedio, y de la que hay que cuidarse de su ataque frontal con la espada, capaz de arrinconarte bajándote mucha energía.

Luego de vencer en esta primera ronda se desbloquearán 3 peleadores más: Scorpion Man, un mitad hombre mitad alacrán, el cual se mueve bastante, pero que si uno se mantiene a su ritmo se puede superar; Wizard, que se trata de un mago que hace todo tipo de tretas para mantenerte a distancia (y restarte energía, desde luego); y Armor Dragon, un impresionante dragón naranja que apantalla y que uno pensaría que es imbatible, aunque nada que un poco de observación y estrategia no puedan superar. Luego de esta segunda ronda llegamos a la etapa final: la semifinal es contra un par de asesinos (Assasins), los cuales (por ser 2) suelen atacar indiscriminadamente para no dejarte oportunidades; por último, llegamos al gladiador final: Giant; digamos que este gigante tratará de arrinconarte con sus embestidas, además de que porta un escudo que usa como “yoyo”, y con el que se cubrirá de tus ataques.

Nosce te ipsum

Lo interesante de este juego es que al cabo de cada pelea ganaremos puntos y dinero, y tendremos acceso a un menú donde comprar armas y medallones, las armas como la maza son algo complicadas, pero restan más energía, en tanto que otras como la espada tienen más alcance, pero por la misma regla drenan menos energía. El medallón incrementa la barra de vida del personaje, por lo que conviene usarlo en las batallas difíciles.

El juego es hasta para dos jugadores, solo que será el humano que encarnas en el modo de un jugador el que se verá como en un espejo. Bueno, pues dicen por ahí que hay en bonitos ser feo, pero si eso no te disgusta, entonces inventémonos que solo por cultura video jugadora se debe jugar este título.

HIPPODROME

Plataforma: Arcade
Género: Pelea Mitológica
Año: 1989
Calificación: 6



2 contra 1... y dicen que eran peleas de honor



Sin bra o con bra, nunca puede faltar una Gorgona



Cada gladiador tiene sus poderes y ataques especiales: el tuyo es el cerebro... ¿que chafa no?



Galaga ‘90

Turbo Grafx-16

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Si hubiese que darle un premio a **Galaga**, sería por esa necedad de querer figurar como el patriarca de los *shooters* de danza sideral (algunos, como yo, lo seguimos prefiriendo por encima de los ***Space Invaders***), indistintamente del hecho que los mata marcianos ya no fuesen tan populares en esta postrimería (creo). Pero no estoy aquí para verter opinión, sino para escribir sobre una de las reencarnaciones de ***Galaga*** en el sistema de **NEC**: el ***Turbo Grafx-16***.

Evasión Galáctica

El término “remake” era muy incipiente (y algo no muy atractivo) en la década de los noventas, momento en que hay grandes propuestas en el medio como para querer echar guante de este cuestionable elemento, pero aquí tenemos un juego que fue sumergido en la fuente de la eterna juventud, y que con sus nuevos bríos nos ofrece cosas interesantes. Antes de proseguir, debo aclarar que es un traslado Arcade de Galaga ‘88, cambiado el año a ‘90, por ser la fecha de su lanzamiento para Turbo Grafx-16, y ante la renuente pregunta de si es una buena conversión, sí, sí lo es, ¿seguimos?

El planteamiento es muy básico: te puedes mover solo a izquierda y derecha para esquivar balas y una colonia de bichos, disparas, limpias la pantalla y se repite el esquema; aunque para este remake se han rehecho varios de estos componentes: en lo gráfico, el decorado de los escenarios ha cambiado, pues se supone que nos desplazamos por 4 galaxias, todas ellas bellamente decoradas con todo tipo de asteroides, nebulosas, cinturones de aerolitos y hasta algunos satélites artificiales o hasta bases espaciales.

El desplazamiento entre estos 4 universos se da gracias a los warps (detalle nuevo) que hay en el juego, los cuales se abrirán cuando hayamos juntado 2 cápsulas azules o 1 roja (mientras más warps tomes, más difíciles los sectores). Estas cápsulas se obtienen al destruir algunas barreras que cubren al enemigo (muy al estilo ***Space Invaders***), como asteroides o meteoritos.

Esporádicamente hay un abejorro captor que esclaviza a nuestra nave, que sería como dar prestada una de nuestras vidas, pero si conseguimos eliminarlo ahora tendremos 2 naves mano a mano haciendo disparos. Esa era la idea del **Galaga** de inicios de los ochentas, pero ahora podremos armar una navezota con una tercera nave. Este nuevo Galaga viene, como se espera, con una gran plantilla de insectos, donde ahora el comportamiento de cada uno de ellos es más marcado, teniendo los que caen en zig-zag, o los mosquitos que hacen cambio de dirección en 90 grados, algunos otros que se inflan y se van expandiendo hasta que explotan, u otros que al ser eliminados dejan estorbo, y otros más que tienen alas blindadas, y que se posicionan al frente del escuadrón formando un escudo, y no se diga los agresivos insektors que casi bajan en horizontal, haciendo ángulos que bloquean la mayor parte de nuestro trayecto de escape los muy malditos. También hay nuevos obstáculos, como rocas espaciales, o plasma, y otros más.

Un shooter no oscurantista

Para que los escenarios no luzcan tan estáticos, hay una interconexión entre ellos con una simulación de avance en vertical por lo que parece un cinturón de asteroides, coronado por jefes, que hacen del juego una excelente opción del género.

En la pantalla de juego verás (además de las vidas, contadas por las navecitas en la parte abajo-izquierda) unos escudos en la parte inferior derecha, ellos te dicen en qué parte de la Galaxia te encuentras, según los warps que hayas abierto y el avance que lleves. Toma en cuenta que el juego mide tu *hit rate*, que en combinación con lo lejos que llegues, te otorgará la medalla que corresponda (e iniciales). No hay armas especiales, pero como he dicho antes, puedes armar una super nave con 3 de tus naves, al ser interceptadas por el insecto que parece un torito.

El ***Turbo Grafx-16*** tiene fama de haber hecho el ridículo en la carrera armamentista de consolas, pero lo que poquitos saben es que su catálogo de *shooters* llegó a ser uno de los más deliciosos, y **Galaga ´90** es la prueba fehaciente de lo que aún un “sin nombre y sin nada que recordar” puede lograr.

GALAGA ´90

Plataforma: TurboGrafx-16
Género: Mata bichos espaciales
Año: 2000... pues ‘90 ¡doh!
Calificación: 8



El sueño de algunos se hace realidad... o pesadilla



Insectos de toda clase y estirpe vienen a nuestra Galaxia



¡Cuidado!: Las amebas son aliadas de esta escoria

Bonus Especial

Cuando llegues a la Danza Galáctica no te muevas ni dispares, y al final de la coreografía te darán un bonus secreto por solo estar de mirón.

Hal Wrestling

Game Boy

Bajo la lupa



Por: Tygrus



La Lucha Libre en los video juegos: muy predecible y toda igual, siempre igual: botonazos al por mayor hasta que se te cansan los dedos y las muñecas.

¿Por qué pues, entonces, habría de ser este juego la excepción a la regla?... todo lo que (por ahora) puedo decir es que se trata de un trabajo para una consola portátil, y con eso, al menos ya se tiene un punto ganado, y la invitación para que sigamos leyendo lo que ***Hal Wrestling*** nos quiere proponer.

Lucha Libre llevadera

En primer término, y antes de entrar en detalles, quiero decir que este juego es de ***Human Entertainment***, ¡sí!, esos de ***Clock Tower***, o de ***Super Soccer***, o de los bomberos de ***The Firemen***, empresa de la que en algún momento pasado he hablado (***MagazinNES*** Especial de Halloween), y pues vaya que esta gente no deja de sorprendernos, sean deportes, pesquisas de maniáticos, o fuegos vivientes, y aquí tenemos un trabajito interesante con esto de la Lucha Libre.

Este juego es un predecesor de la serie ***Fire Pro Wrestling*** (**GBA**, **SNES**, **PS2**...) o, dicho de un modo más cristiano, un ancestro de la lucha libre (según las bases de esta compañía) que por gracia humana dió lo que se considera un buen cimiento: pese al constante botonazo que hay que dar (botones que, por suerte, resultaron aguantadores en el ***Game Boy*** tabique) se tiene variedad de llaves, lanzamientos, suplexes, planchas, martinetes, golpetazos, patadas, coces, y más detalles que cupieron en una chacharita llamada Game Boy (aunque no haya azotones con sillas, tag teams, jaulas, ni cosas increíbles).

El juego es para 1 o 2 jugadores (con el cable link), y cuenta con 2 modos de juego: *single match*, que es un campeonato entre 8 luchadores, donde cada lucha se gana a 2 de 3 caídas, y cada encuentro dura hasta 10 minutos (el tiempo transcurrido lo verás cada minuto). El otro modo de juego es *4 VS 4*, donde eliges 4 luchadores que lucharán contra los otros 4 luchadores, se van eliminando y ya está: gana el último en quedar de pie.

Los luchadores son: Ryu Masaki (Japón) cuyo movimiento es el "capchude", Kansuke Yamada (Japón) con su "abrazo de pulpo", Kim Riki (Korea) y su "candado de escorpión", King Samson (EEUU), especialista en el "látigo", Death Monster (Canadá) y su "mordidota", el misterioso Super Cyver (??????) y su "Flying cross chop", Joker (USSR) y su "bomba", y por último Big Crusher (EEUU) con su ataque "Hip".

Espaldas y otras cosas planas

El juego es muy básico: con un botón das patada (según el luchador que elijas será el estilo), con el otro das puñetazo (algunos luchadores solo dan puñetazos con ambos botones); cuando ambos luchadores se sujetan del cuello puedes combinar direcciones más botones para hacer lanzamiento a las cuerdas, o alguna llave, es cuestión de ir probando. Con el botón *start* sujetas al luchador cuando está caído, y con *select* pones pausa.

El hecho de que las reglas y los movimientos los aprendas casi de inicio, no quiere decir que este juego sea malo (de hecho le perjudica más el andar dando tanto botonazo), pues tanto lo fabulosas que son las animaciones, como la variedad de movimientos, y lo pegajosa que es la música, podrían hacer que le des una oportunidad.

Algo que me gusta es que conforme la lucha se va desarrollando, los luchadores se van fatigando, lo que resulta emocionante cuando se aprovecha para seguir castigando al contrario, o cuando (por el contrario) te mantiene estresado por querer desatontar a tu luchador que puja, toma aire, y hasta saca la lengua.

Como se trata de un juego para ***Game Boy***, los contadores de tiempo, de caída, cuando te subes a las cuerdas o sales del ring, se mostrarán solo cuando es necesario, y eso está bien, pues así en la pantalla aprecias lo más importante: la lucha.

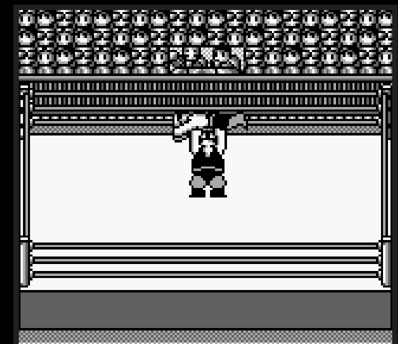
Este es uno de esos juegos que figuró muy poco en el medio, pero que contribuyó (aunque sea en grado mínimo) a poner en alto el nombre de la consola, claro, por su contenido lúdico incluso superior al de algunas consolas caseras.

HAL WRESTLING

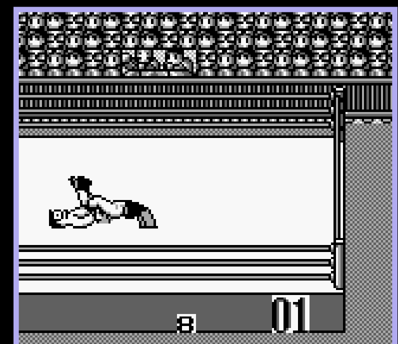
Plataforma: Game Boy
Género: Lucha Libre de botonazos
Año: 1990
Calificación: 6 (aunque si te hacen tormento chino seguro le das el 10)



8 luchadores se disputarán calzoncillos, cabellera, y máscara



Tiri-titi, tiri-titi...
¡la música es muy pegajosa!



Patadones, llaves, y "mucha lucha" te espera en el cuadrilátero

TRUQUITO "TRUCAZO"

Somete al contrario tirándolo a la lona, enseguida acércate a él y oprime ***start*** para torturarlo, espera unos instantes y vuelve a oprimir ***start*** para soltarlo, repite el procedimiento hasta que se rinda. Sip: un modo fácil de acabar el juego.

Mortal Kombat 3



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Ladies and gentlemen: the pride is back. Sí, el orgullo de **Midway** viene a vendernos su tercer capítulo, titulado ***MK3***, en arábigo, perdiendo el misterio que solo un número romano sabe dar. Pero como el número es lo que menos importa, es mejor ir a los detalles sobresalientes de esta inter-secuela, y sus frutos para la posteridad.

La tercera no es la "Ultimate"

Si para la prensa (lúdica) de nota roja y (piel amarillista) había algo más profano que los ***Garbage Pail Kids***, eso era ***Mortal Kombat***. Pero atrás habían quedado esos días de refriega y escándalo por la sangre y los fatalities, y ya aceptada por el mundo tan ejemplar violencia, ahora sí que venía la prueba de fuego (y del añejo) para los kombatientes mortales...

Cuando hablamos de secuelas es imperativo hablar de novedades (en otros tiempos se dió el caso que la secuela copiaba el motor gráfico y solo "expandía" un previo, pero no es el caso, desde luego), y he aquí la más importante: se tiene una barra de "resistencia" (aparte de la barra de vida, salud, o sangre, como se prefiera o acostumbre), la cual sirve para correr, hacer y limitar algunos combos (en realidad es un parámetro, pues aún cuando se acaba puedes terminar el combo si sabes la secuencia que se le ha definido). Este detalle hizo el juego más dinámico, y con más aguante para soportar golpes o dar castigo (con sus asegunes, que ya comentaré), detalle que trascendería hasta una actualización del mismo juego: ***Mortal Kombat Ultimate*** (otra gata revolcada de la que ya tocará hablar). Esta fue una manera de hacer el juego más violento y "pica egos", lamentablemente en detrimento de otros factores.

Finish him!

Como en la segunda parte dió resultado improvisar otra serie de ataques finales (*Friendship* y *Babality*), aquí no podían quedarnos mal, ofreciéndonos *Animalities*, ya sabes, como sacar la bestia interior, donde los peleadores se transforman en un animal sumergido en desecho radiactivo (???) para luego acabar a su rival a mordidas, de un bocado, o de otras maneras poco usuales.

Esto de acrecentar los movimientos finales dió lugar a que por un tiempo se hablara de que el juego contaba con otros movimientos finales secretos, como fergalities, bucofaringalitis, o restaurantalities: inocentes palomitas.

Peleadores y... ¿robots?

En relación a los personajes, de nueva cuenta se acrecienta la plantilla, teniendo el singular número de 15 peleadores (contra 12 en la entrega pasada, y 7 en el primer capítulo).

A la sanguinaria élite humana se unen máquinas: una versión de Scorpion (nombre clave Cyrax), Ermac (nombre clave Sektor), y Smoke (nombre clave Smoke) hacen del juego una extraña mezcla de ***Primal Rage*** con los ***Supersónicos***; no me pregunten porqué no hay un robot de Subzero, se inventaron algo como un "córrele que te alcanzo", y ahora tenemos 2 Subzeros humanos (uno renegado y uno ninja), lo que solo demuestra la confianza que le tenían al personaje.

Poca gente sabe que la idea primaria de los ***Mortal Kombat*** era que los peleadores usaran armas, ***Rayden*** por ejemplo iba a usar una barreta, pero al final ya no se le permitió (creo que por cuestiones de memoria, y tener que reestructurar el juego en los valores), en fin, a lo que quería llegar es que aquí vemos retomada esa idea: Curtis Striker, un encargado del control de daños cuando los mundos colapsaron, es el personaje más desconcertante por usar armas de fuego (yo digo que un peleador con poderes corporales es más apantallador), como una pistola, su bastón, y hasta un taser con púas electrificantes.

De la raza de los cuatro brazos llega Shi-

MORTAL KOMBAT 3

Plataforma: Super Nintendo
Género: Pelea morbosa y explícita
Año: 1252 aproximadamente
Calificación: 6.66



¿traga perras o traga lobos?... no entendí el chiste



El mortal uppercut no se extraña



La modernidad llegó al *Outworld*



Shang Tsung se resiste a la muerte como pocos peleadores



va, junto a la muerta viviente Sindel. Sonya y Kano regresan a jugar a los novios. El jefe sigue siendo Shao Khan, quien ahora porta tremendo martillo (a más de 15 años sigo sin saber donde se lo guarda), y su asistente ahora es un centauro con cuernos: Motaro. El personaje más cool de la segunda parte (o sea Baraka) no es visto ni siquiera atrás de un arbustito, en su lugar un sujeto de respirador artificial, de nombre Kabal, quiere robarle su atractivo y guapura.

Hay que sumar otros viejos conocidos, como Scorpion, Shang Tsung, Jax, la estrella estrellada Liu Kang, Kung Lao, y un piel roja que vendría a sustituir (eventualmente) a Johny Cage: Nightwolf.

Otros debuts y otras despedidas

Endurance: gánale a 2 rivales con una sola barra de energía. Ahora hay un triple endurance en 2 de los 4 niveles de dificultad, y como se trata de un juego a formato casero, se le agregaron opciones para quitar la sangre y bloquear los fatalities... una "chorrada", pero ni hablar, así funciona lo del ESRB.

Ya desde MKII le habíamos dicho adiós al "Test your Might", ese bonus donde sorrajabas tejas, metal, o alguna otra materia prima de nuestros amigos los albañiles, y lamentablemente aquí tampoco hay bonus, pero tal y como se compensó en MKII, hay un jueguito secreto que descubrirás si consigues mantenerte invicto por 100 peleas.

Es de esperarse que luego de ver factores clave como los Fatalities, y la brutalidad de las peleas, en esta tercera parte se pensase en magnificar todo ese espectro, pero el esfuerzo tan ambicioso no se pudo transmitir adecuadamente.

Quiero hablar más del sistema de combos: contempla secuencias establecidas de botones que harán una cadena de golpes, algo muy repetitivo, aunque se siente bien estar haciendo una y mil veces el mismo endiablado combo, no se diga si agregamos algo de *juggle* (combo aéreo) al intento, que por muy simple que parezca (digamos levantar al oponente que salta con un golpe alto para rematarlo con una patada fuerte) resulta realmente desafiante e impresionante verlo concretado, por aquello de la teoría de la *complicación múltiple entretensiosa*. Claro, eso también hacía que los encuentros entre dos jugadores fuesen similares, y se prestasen para trabar (Kabal, Kabal, siempre Kabal), sobre todo cuando (mañosamente) el videojugador no sabía otra cosa más que hacer agarres.

Chicos nuevos en... la Ciudad

Los escenarios, como puede verse en las fotos, son más urbanos (incluso los que no tienen nada de citadino presentan una carencia en el sentimiento), aunque a mí eso no me gusto nadita, ni me parece acertado, siendo que el público (dos son multitud) esperaba santuarios oscuros con esos fabulosos monjes flotantes, templos shaolines con yings y yangs a mares e imponentes estatuas, o una cuerda floja si quieren, pero que diese a unos pinchos bien filosos. El punto de innovación fue unir dos escenarios en vertical, accediendo al segundo de ellos cuando se conecta un uppercut (el techo se rompe y ambos peleadores van a parar al "techo"), lo que a mi gusto rompe el ritmo de la pelea, pero ya saben como soy de quejumbroso. La música sigue siendo congruente con la propuesta, y de los efectos sonoros subrayaría el del aire en el escenario de la calle. Golpes, patadas, agarres, fatalities, y demás, presentan sonidos contundentes, con el borbotón reglamentario de sangre (pero si lo juegas con la sangre en *off*, te sentirás extrañamente vegetariano).

Al juego se le agregaron combinaciones de figuras previas a la pelea, llamadas "kombat kodes", que no sirven más que para deshabilitar las defensas, elegir escenarios, pelear sin barra de "resistencia", y otras minucias, aunque es algo complicado hacerlo entre 2 jugadores, pues se supone que son rivales: ¡no deberían ponerse de acuerdo para acomodar las figuritas! Al terminar un juego (y dependiendo el grado de dificultad seleccionado) elegirás alguno de los tesoros de Shao Kahn, que pueden ser una pelea con un peleador secreto, ver el final, etcétera.

En conclusión, el misticismo de la saga me temo se perdió, en aras de juego "intenso y rápido", lo que no me sorprende, pues procede de un Arcade *machin*. Buen traslado, eso sí.



¿Y esos mortales uppercuts donde quedan clasificados?



Con 4 brazos o 4 patas, los "Outworldenses" se dan en serio



Sonya, yo sí te agregué como amiga en Facebook



Kabal y su complejo de Flash... ¿MK VS DC?

X-Men: Mutant Apocalypse

SNES

Bajo la lupa



Por: Tygrus



MARVEL lo hizo: pasar de una vez por todas a uno de sus equipos estelares a un género que le es favorable: el Arcade. ¿Será que ahí yace la solución a tanto estropicio hecho por **LJN**?... mientras pensamos en esa pregunta, vayamos a Genosha a enterarnos del revoltijo que arman los hijos del átomo, en este juego para **SNES**.

La "X" marca el lugar

Gracias a un respetable **CAPCOM**, el equipo X estelariza uno de los mejores juegos estilo Arcade (acción rápida) que se les conozca; antes se había ensayado con por ejemplo la versión exclusiva de SEGA Génesis, pero con resultados desastrosos (excepto en los gráficos), y no se diga la fabulosa maquinita gestada por **KONAMI** que, imagino por el mismo potencial gráfico y sonoro que presentaba, no se traslado a consola alguna. El caso es que ahora tenemos un juego interesante por el estilo que, como cité, no se le veía tan a menudo, con un fijado en el detalle y el tamaño de los personajes, y otros misceláneos en los que **CAPCOM** sabe poner calidad. Veamos.

Mutantes del Apocalipsis

En primer plano tenemos una historia detallada que permite la incursión de la "Patrulla X": el Profesor X sospecha que detrás de la aceptada esclavitud de mutantes en Genosha, hay un plan siniestro. Para ello, ha mandado a 5 mutantes a investigar. *Cyclops*, quien se las arregla con los puños muy bien, no obstante que pueda atacar con sus rayos ópticos mediante secuencias tipo ***Street Fighter***; *Beast*, quien puede adherirse a los techos y brincotear como chamaco; *Wolverine*, quien por usar garras sabe arañar y mantener al rival a distancia, además de saberse otras mañas como un gancho con garra, o ensartar varios soldados de un barrido; *Gambit* quien, como buen truhán que es, usa un bastón para atacar, además de hacer uso de su poder de carga quinética (mismo método de *Cyclops*); por último tenemos a *Psylocke*, la mutante de los ojos bonitos y el cuchillo psíquico, tan peligrosa como una katana, quien hace uso de las artes marciales, y de dicho cuchillo psíquico (con secuencias de control).

De Genosha al Santuario de Magneto

Hay 9 niveles en el juego, los primeros 5 se juegan de modo independiente (uno para cada X-Men), luego de eso vienen 4 escenarios adicionales donde se puede elegir al X-Men que se desee. Wolverine, Psylocke, Beast, Cyclops, Gambit, es, considero en ese orden, el modo de ir superando el juego. Al final hay varias sorpresas, y por sorpresas (que ahora arruinaré) me refiero a enemigos de la talla de *Magneto*, *Apocalypse*, *Omega Red*, y otros eternos paladines del mal, amén de los obstáculos que pondrán a prueba las habilidades de los héroes.

El juego cuenta con opción de password, y de un "cuarto del peligro", donde podrás practicar los movimientos de tus muchachos.

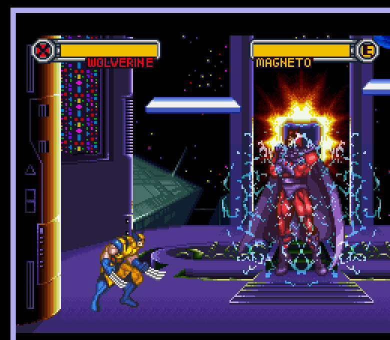
En el apartado sonoro se siente el detrimento que sufrió el juego por hacerse ver bonito, pero no está mal, pues las tonadas suenan al ritmo de la acción imprimiendo empuje; los efectos de sonido también han sido pasados por este mismo "principio de austeridad", y es que como el juego es la respuesta a quienes pedíamos un juego casero de ***Marvel VS Capcom***, no se puede olvidar eso de comparar el sonido de las cuchillas de *Wolverine*, las voces de *Psylocke*, o incluso los puñetazos, que aquí suenan como golpazos al plafón.

Hay que resaltar que los gráficos son impresionantes, como por ejemplo los *Centinelas* en sus varias formas, o la *Reina Brood*, los cuales no parpadean, y cuyas animaciones son ad-hoc al comportamiento que suponen.

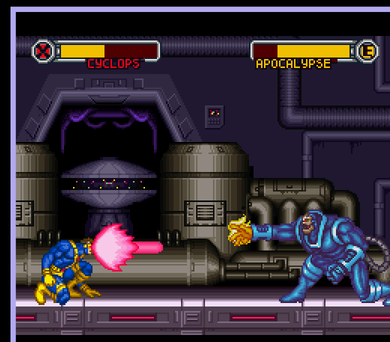
El juego falla notablemente con la ausencia de un modo cooperativo o competitivo (es para un jugador), quizás ese era el propósito del Prof. Xavier: que supiésemos lo que se siente estar solo, aún en plena vecindad humana.

X-MEN
MUTANT APOCALYPSE

Plataforma: SNES
Género: Mutantes pa´ aventar pa´ la luna
Año: 1989
Calificación: 7



Cuídate de Magneto, sobre todo si eres buscabullas, y tienes huesos de adamantium



Primero hijos del átomo antes que mutantes del Apocalipsis



Cada mutante tiene poderes particulares: Bestia se asusta con nada, que al techo va a dar

La Torre del Reloj

Un relato de Halloween

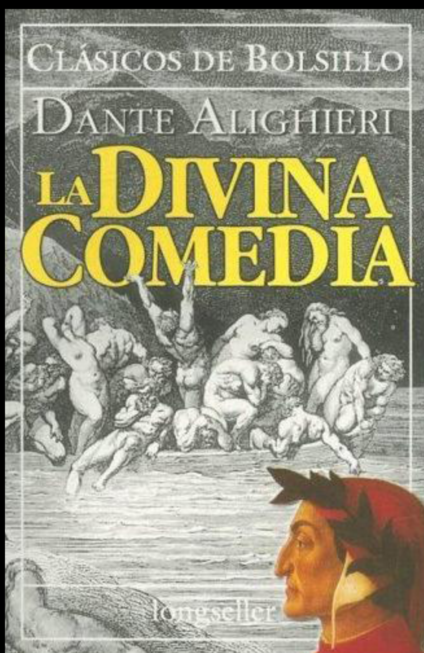
"Tic-toc, tic-toc, tic-toc..."

El cascajo y el tiempo, dos señores pero no únicos testigos de las monumentales Torres del Reloj, dónde leyenda, maleficio, y maldad pura, saben darse cita entre las costillas de su encumbramiento.

La "Torre del Reloj" fascina por ser uno de los lugares por excelencia donde algunas grandes historias de terror del video juego quedan demarcadas de modo magnífico. En ellas ocurren, sin gran dificultad, hechos de *maldad*, así, en un vocablo, maldad pura o neblinosa, sobrenatural o sociópata; perseguible, en primera intención.

Pero el reloj está marcado el tic-toc de la media noche, ya no hay tiempo para crear interludios o tender lazos de entendimiento, solo para iniciar este relato para Halloween... o no importa para que fecha, que el miedo no sabe de estas cosas...





¿Que el conocimiento se transmite por generaciones?... yo me atrevería a cuestionarlo, en virtud de que la crónica del origen, y la fecha exacta de las primeras Torres del Reloj, siguen permaneciendo desconocidas.

No obstante ello, algunas pistas nos aproximan a estos hechos y fechas, llamémosles referencias literarias del siglo XIV, XIII, o hasta el XI, que aunque de un modo corriente (nada relevante), nos ponen por buena pista a los interesados.

Pero debí comenzar este artículo explicando un poco el quehacer de una Torre del Reloj, y el porqué su importancia en aquellos años, cosa que enseguida haré para futuras disertaciones.

El que una Torre del Reloj tuviese una altura considerable (es decir, ser visible desde varios cientos de metros a la redonda) era porque dicho reloj o relojes debían permitir a aquellos que las mirasen saber la hora (lo que es no tener nada que hacer), de ahí que una gran parte de ellas tengan en cada una de sus 4 caras un gran reloj: una Torre del Reloj, así de simple e ingenioso.

Se piensa que las primeras Torres del Reloj fueron las de algunos Monasterios de la Edad Media (algunos estudiosos citan Torres del Reloj de por ahí de finales del siglo XI), estas Torres del Reloj (o Reloj de Torre, como algunos les conocen) tenían la función de despertar a los frailes para sus oraciones diarias. Antes de ello había "Clepsidras" (Relojes de Agua), o los conocidos Relojes de Sol, pero como se comprenderá, se tenían muchas restricciones con ellos, amén de que no tuvieran la estética de los que se encontraban empotrados en una torre.

No pienses que al interior de las antiguas Torres del Reloj había un par de forzudos de metal que se despertaban a las horas punto prestos a golpear una campana con tremendos yunques: las Torres del Reloj funcionaban con un mecanismo más elaborado (aunque simple de fondo), a base de engranes, cuerdas, y muelles que al liberar energía (energía que se acumulaba por intervalos de un segundo) hacían el famoso "tic-tac".

Hay que mencionar que aún a mediados del siglo XX no mucha gente tenía relojes, aunque desde un siglo atrás estos eran admirados en las Torres del Reloj, Torres que usualmente se encontraban al centro de las Ciudades por ser "monumentos" distintivos y funcionales, donde el repiqueteo de las campanas era también oído por la mayor parte del pueblo.



El Guardian de la Torre del Reloj

A un sitio "encantador" como este no le pueden faltar sus habitantes, criaturas chicas y grandes, de todas formas e intenciones, aunque todas ellas coincidiendo en el propósito de resguardar el paso, o quizás los misterios del tiempo.

Los hay jorobados, gárgolas, pájaros, Frankensteins, y otra clase de seres que parece que la noche ha esclavizado por la eternidad al rechinido de sus mecanismos, pero ninguno de ellos como el Guarda Principal de Castlevania: la Muerte, el celador perfecto de un sitio donde el tiempo y el limbo parecen conjuntarse.

No importa el sistema, en casi todas las entregas de Castlevania existe una Torre del Reloj, y la Muerte, en alguna de sus múltiples formas, es la encargada de cortar el paso a los caza vampiros a como dé lugar.

Dicen que es por Drácula, pero quizás sea porque busca el secreto que yace en las manecillas del reloj la razón por la que permanece ahí, afilando su guadaña y esperando conseguir ese objetivo último que la convierta en el ser dominante de vida y muerte, tiempo y eternidad.





La Torre del Reloj es el Reino de la Muerte



Algunas famosas Torres del Reloj

Las Torres de Reloj son más populares en el viejo continente que en el resto del mundo, y cómo podríamos gastarnos unas cuantas decenas de hojas hablando de ellas, he querido mejor solo citar algunas de las más famosas.

¿Fantasía o realidad?... da igual, ¡todas son fabulosas!

El Big Ben

El Big Ben es la respuesta más natural al nombre de “Torre del Reloj”. Ubicada en Londres, Inglaterra, poca gente sabe que su nombre de Big Ben no se debe a la propia Torre del Reloj, sino a la campana que yace en su interior.

Toinggggggggg!



Salve la Torre del Reloj



SAVE THE CLOCK TOWER

Hill Valley Telegraph

CLOCK TOWER STRUCK BY LIGHTNING

CLOCK STOPPED AT 10:04

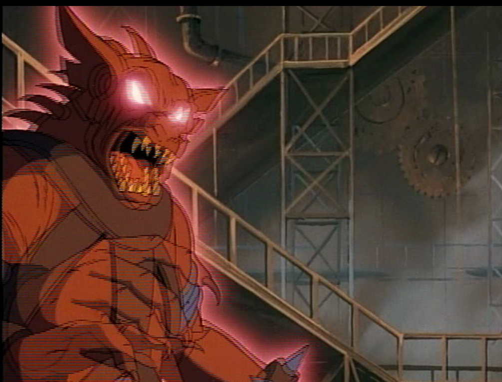
PLEASE MAKE DONATIONS TO
The Hill Valley Preservation Society

La Torre del Reloj de Hill Valley, sitio donde a las 10:04 de la noche un rayo cayó, cae, o caerá, es el único sitio clave que el Martin McFly de 1985 sabe le dará la oportunidad de volver a su tiempo (con ayuda del Doc, desde luego).

Así que ya sabes: no olvides guardar propagandas y panfletos de tu localidad, uno nunca sabe si alguno de ellos servirá para cambiar el tiempo. O volver al futuro.

La Ciudad al filo de la media noche

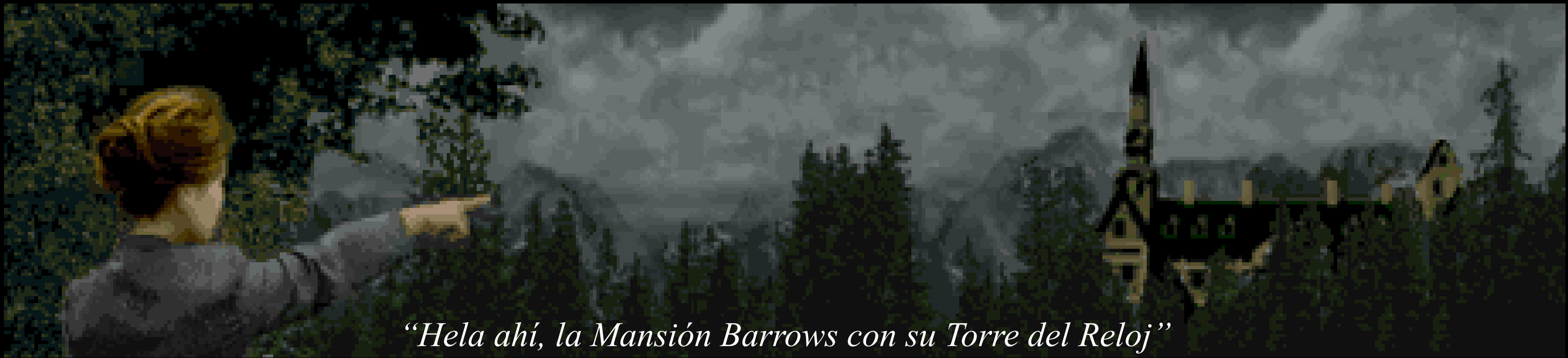
El merodeador nocturno, una bestia gigante y rojiza, es el encargado de raptar a los chiquillos del mundo real para mantenerlos forzando el mecanismo de la Torre del Reloj de la Ciudad al filo de la media noche, a fin de que esta no marque la hora pues, si esto sucede, la pesadilla que los mantiene captivos terminará.



Por fortuna, un grupo de jóvenes aprendices aspirantes a héroes, ayudarán a los niños a destruir la legendaria Torre del Reloj, quizás solo así puedan volver a casa, escapando finalmente del Reino de los “Calabozos y Dragones”.



Al ritmo de las manecillas de la Torre del Reloj



"Hela ahí, la Mansión Barrows con su Torre del Reloj"

Clock Tower es un título terrorífico para el Super Famicom, el cual nos relata cómo la familia Barrows adopta a unas jovencitas, llevándolas a vivir a una Mansión con una Torre del Reloj, en el corazón mismo de un bosque y del espanto. Con una trama de sobra aterrorizante, y con detalles sangrientos que le ganaron su prohibición fuera de Japón, este sigue siendo uno de los títulos favoritos de los amantes de la Super Consola, no contando el hecho de que la acción se ejecute con un puntero y dando clicks.

Sería tiempo más tarde que CAPCOM agregaría a su colación de "Survival Horrors" esta tan gustada saga de Clock Tower.

No nos olvidemos que existen sagas igual de empapadas de horror y sangre donde las Torres del Reloj son relieve de las mismas. Títulos como Silent Hill, Resident Evil, o incluso un juego como Shadow of the Ninja, cuentan con Torres del Reloj dónde seres de ultratumba dan problemas al por mayor.







Terror, minifaldas, y muchas pistolas, le dan al mejunge un excéntrico pero increíble sabor

Aquí da término (al menos por ahora) este artículo, que no toda la fantasía, miedo y horror detrás de las Torres del Reloj.

Pero despidámonos dejando el enigma como tal: sin resolver, obscuro, mirándolo hacia arriba, para de ese modo seguir a la tonada de los juegos que hacen de esta realidad la fantasía que nos toca vivir.



RAREZAS DE



DOUBLE DRAGON ADVANCE

Sistema: Game Boy Advance

Año: 2004

Fabricante: ATLUS



Echemos mano y puño al GBA para disfrutar de estos glitches, bugs, y trucos de un viejo conocido: ***Double Dragon Advance***.

Absolutamente TODOS los trucos aquí mostrados han sido probados al menos en 3 ocasiones, por lo que no hay duda de que si se pueden hacer.



Cada rareza se hace acompañar de una calificación (en escala del 1 a 5), así como de un breve comentario, en el cual puedo decir que glitches se derivan de versiones anteriores, o puedo asimismo dar a conocer las advertencias de dicha rareza (a fin de no echar a perder un juego perfecto).

TYGRUS

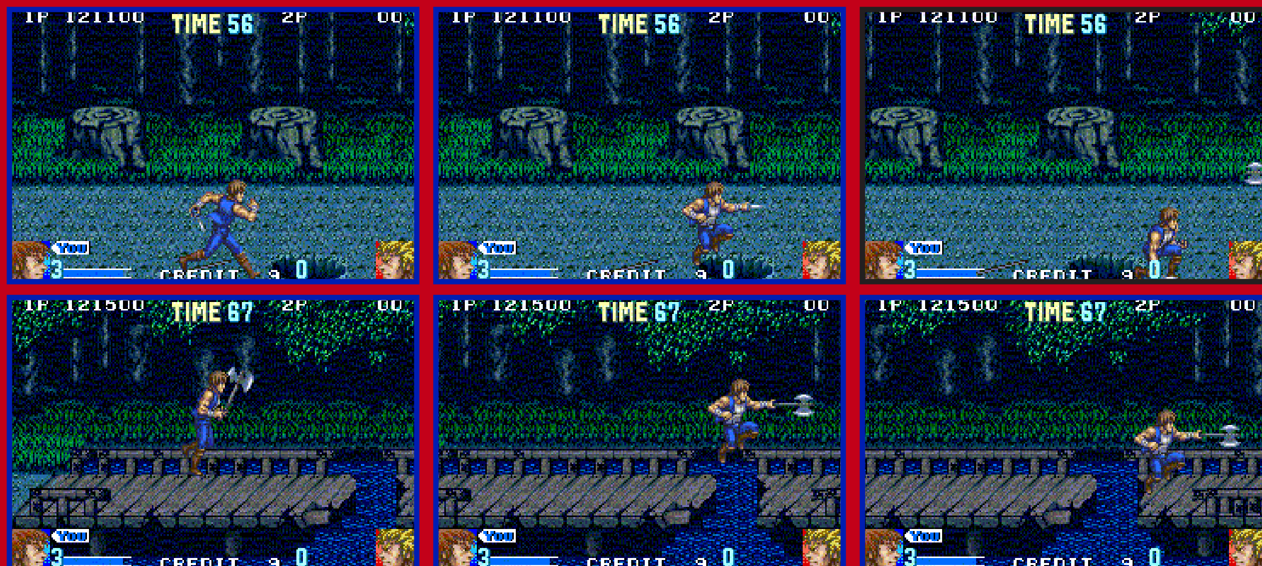
INDICE

1.- Evadiendo los abismos

Tú puedes evadir los abismos y el puente roto con tan solo correr hacia ellos. En el caso del puente roto debes correr por la parte de arriba, y caerás del otro lado sano y salvo.

Grado de rareza: 1

Comentario: Rareza que sirve como estrategia



2.- El útil cuchillo

Grado de rareza: 1

Comentario: Rareza conocida desde el primer Double Dragon de Arcadia

Este es otro de los clásicos trucos de Double Dragon: cuando veas a más de un enemigo ocupando el mismo lugar lánzales el cuchillo, desde dos, tres, cuatro, o posiblemente más enemigos caerán como si hubiesen recibido el cuchillazo.



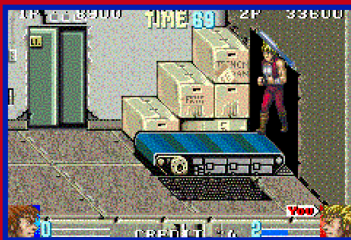
3.- ARMAS INALCANZABLES

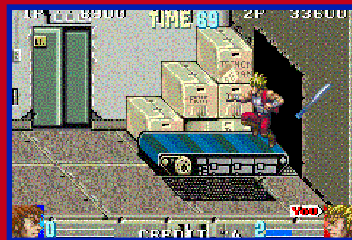
Grado de rareza: 2

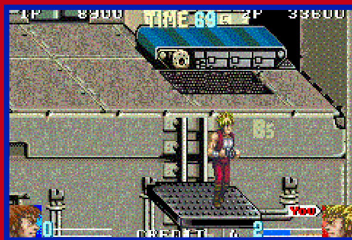
Comentario: Aunque no tenga relevancia en el juego, es curioso ver rarezas como esta.

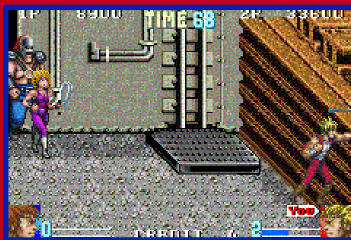
Luego de vencer al último agente de la misión 2 (la Fábrica) y antes de descender por el elevador, colócate del lado derecho sobre la banda portando un arma (es mejor si desde ahí vences al agente, para que te dé tiempo), así, el personaje que estás controlando soltará automáticamente el arma que lleva, la cual caerá por el precipicio. Ahora, cuando desciendes para enfrentarte a Burnov verás dicha arma sobre las vigas, solo que no la puedes ni tomar ni alcanzar.

Esto funciona con el látigo y el bat.









Grado de rareza: 2

Comentario: Para el segundo caso de salto infinito se requieren dos jugadores.

4.- EL SALTO INFINITO

Al iniciar el nivel 8 colócate donde indica la primera foto, ahora ve dando saltos sobre ambas paredes; notarás que puedes saltar de manera ilimitada, convirtiéndolo en un salto infinito (ya se verá si tu te cansas de subir, o los enemigos de esperar).









Hay otras partes del juego donde con dos jugadores puedes atorarte en algunas paredes y hacer el salto infinito, como en este caso, donde un jugador se coloca en el extremo izquierdo de la pantalla, y el otro en el extremo derecho, a fin de que haya una pared en diagonal que permita el salto infinito (misteriosamente se forma una pared invisible en esa diagonal con lo que puedes saltar de manera infinita):





5.- El Eslabon Perdido

Grado de rareza: 2

Comentario: Otra de esas cosas "raras" e inútiles que suelen pasar por alto los programadores.

Seguramente tú como yo tienes vértigo a las alturas, aunque para ser franco en ocasiones la temeridad puede ser una ventaja (sobre todo en los video juegos), de esa temeridad se desprende esta rareza.

Al final de la misión 5 (El Bosque), tan pronto trepes por los bejucos de la pared llegas a la escena de la foto, colócate en la parte de arriba y presiona en tu control la diagonal arriba-izquierda.



No temas, que al oprimir la diagonal arriba izquierda el personaje esta a salvo, pareciera ser que hay una barrera invisible que nos protege de caer.

Billy comienza a avanzar hacia el vacío, pero tranquilo, aunque parezca inminente la caída el se limita a solo caminar en esa esquina.

Ahora, sin soltar esa dirección presiona los botones A y B al mismo tiempo (para que se agache), pero como Billy no sabe agacharse teniendo un pie en el aire dará un salto, y atención: NO SUELTES LA DIAGONAL ARRIBA-IZQUIERDA! (o podrías ahora si caer); Billy caerá en la esquina inferior izquierda y no se ira al abismo mientras tengas presionada esa dirección en tu control (diagonal arriba izquierda):







Si bien este rareza no sirve para mucho (excepto quizás burlar algunos enemigos) me ha servido para pensar y descubrir otra rareza... la de la invencibilidad.

6.- Agente Patinando

Grado de rareza: 3

Comentario: Diversión visual y nada más.

En primer lugar haz que el último agente (el que sale del elevador) se oculte del lado izquierdo de la pantalla, enseguida dale un latigazo como se muestra en la primera foto (solo un latigazo para no tirarlo); después de eso aléjate, y verás que se acerca hacia ti patinando, o visto de otra manera, sin mover los pies:









7.- Agarre portando arma



Grado de rareza: 3

Comentario: Este truco que parece poco útil, permitió descubrir rarezas más interesantes.

Desde el primer legendario Double Dragon de Arcadia era imposible tomar a tus oponentes mientras tú portabas un arma, e incluso en este juego habrás notado que si golpeas a un enemigo y te acercas a él estando encorvado (mientras cargas un arma) no puedes sujetarlo... excepto claro que hagas lo siguiente:

Coge una arma, golpea a un enemigo con una patada (para evitar lanzar las armas que así lo permitan), enseguida CORRE hacia él mientras permanece encorvado y notarás que como por arte de magia el arma desaparece y tú sujetas de los cabellos a tu rival; puedes hacerle lo típico: rodillazos al rostro, puntapié al rostro, o el clásico lanzamiento por el hombro, y cuando termines de castigarlo verás que tienes el arma en tu manita.

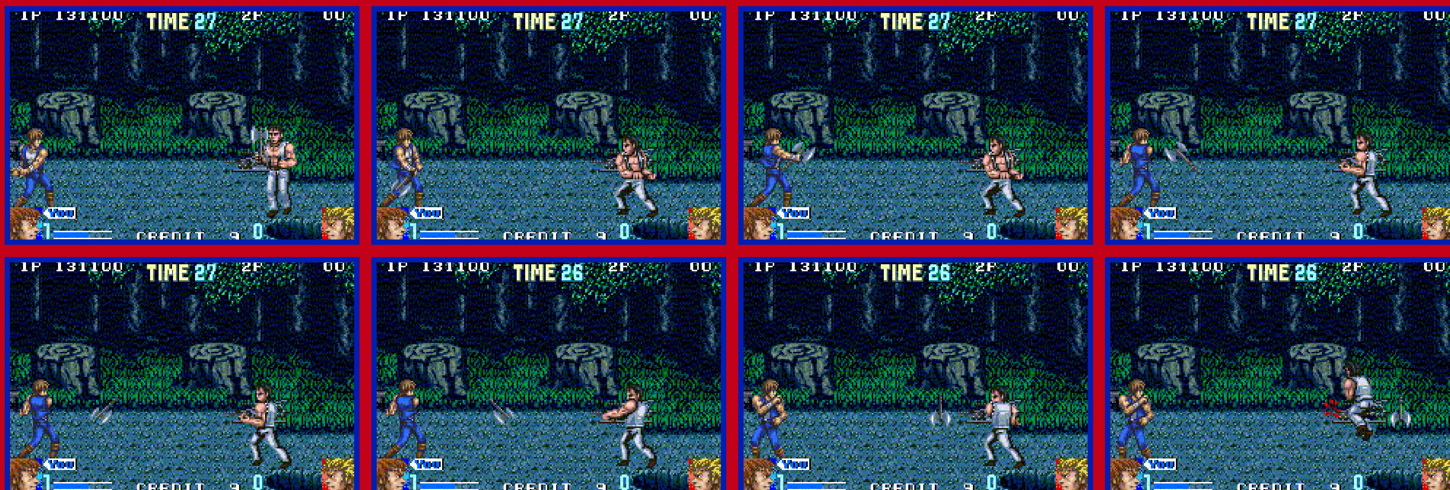
8.- Armas invisibles



Grado de rareza: 3

Comentario: Otra rareza visual

Siempre que juego un buen título pienso algunas cosas en términos de bits y bytes, y para este caso en particular resulta ser que se utilizó un byte para las armas, lo que quiere decir que solo puede haber 8 armas en escena, como en el ejemplo, donde el primero que lance el hacha entre Billy y Rowper ganará el ataque, ya que hay 7 armas en el suelo (en la parte de arriba), el arma excedente se hará invisible e inexistente:



¿Dónde quedó el hacha de Rowper?

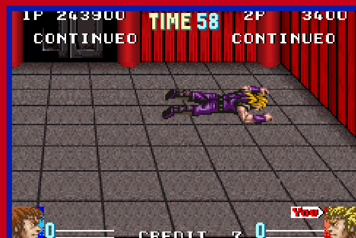
9.- GAME START O GAME OVER



Grado de rareza: 3

Comentario: ¡Sorpresa!, otro glitch sin utilidad

Déjate perder todas tus vidas, y cuando el contador de CONTINUE llegue a "0", oprime Start... ¿Qué sucedió?









Si eres observador, verás que a lo largo del juego hay líneas imaginarias donde el contador se reinicia, en esos lugares puedes hacer una variante de este truco, consiste en saltar esa línea imaginaria en el momento en que el tiempo llega a "0", hacia el extremo en que el tiempo se reinicia... eso sí, los resultados no pueden ser los esperados:



Paradójicamente el tiempo te mata, aún y cuando el contador está en "30"



Grado de rareza: 3

Comentario: Dos ejemplos acerca de lo que el arduo entrenamiento puede lograr, hasta Superman envidiaría estos golpes.

10.- SUPER PATADA Y SUPER GOLPE

Aunque inútil, te quedarás con el ojo cuadrado (sobre todo con el super golpe).

Posiciona a Billy o a Jimmy como se ve en la primera foto, enseguida da una patada con el personaje que este abajo, y verás como el otro sale disparado hacia el lado izquierdo del escenario.

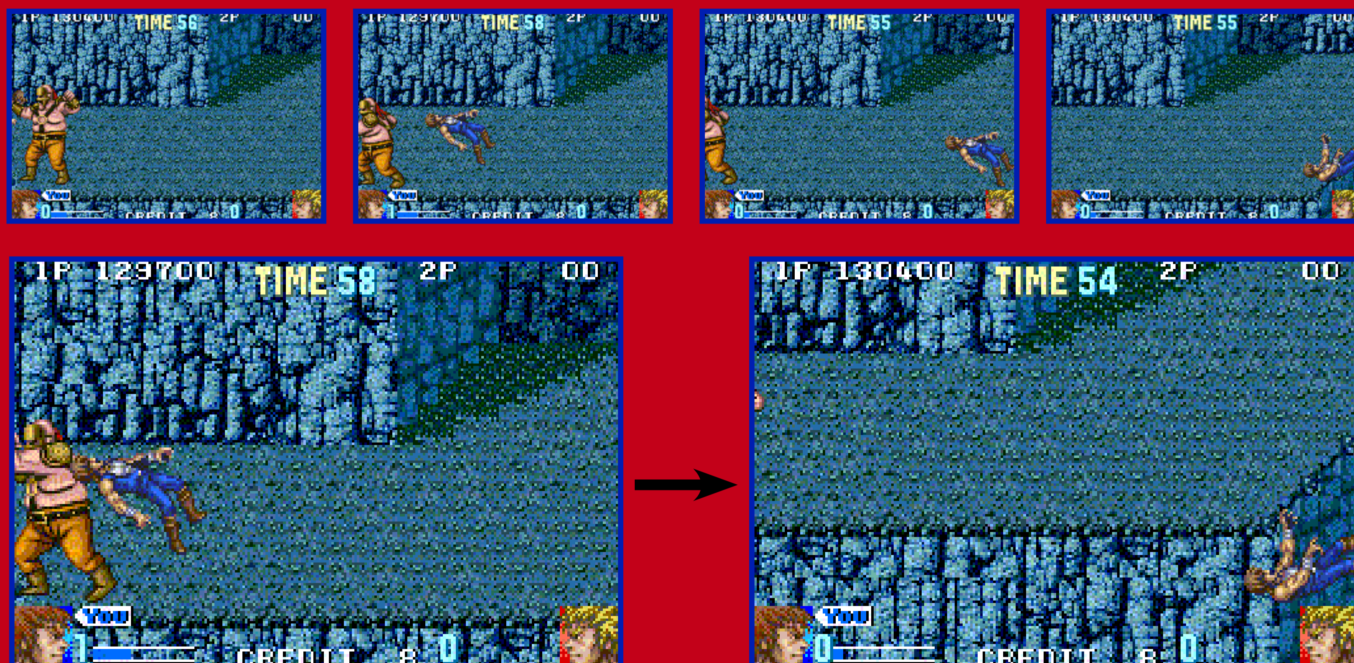








Ahora vayamos con el Super Golpe: deja que Burnov te atrape estando tú en el límite de la pantalla (como se ve en la primera foto), ahora, cuando te dé el golpe final saldrás disparado hacia el lado contrario, y ay de ti!.



11.- LA ESTATUA

Grado de rareza: 4

Comentario: Se traba el juego.

Hasta ahora, las rarezas presentadas han sido hasta cierto punto burdas, lo mejor viene por supuesto para el final.

Lo que verás a continuación es literalmente una batalla campal, pero no se piense que por el número de personajes en escena se traba el juego, la forma en que explicaré la siguiente rareza funciona aún habiendo un solo enemigo en escena (el que se requiere para el truco).

Primero elige dos personajes en modo para un jugador (1P Double Dragon mode). Acércate hacia un Williams o Rowper hasta que te atrapen:



Una vez que te atrape un enemigo tu energía comenzará a bajar, mientras tanto coloca a tu otro personaje detrás, como queriéndole hacer un sandwich al enemigo que te somete.

Nota: no debes permitir que golpeen a tu personaje sometido, o el truco se anula.

Cuando veas que el personaje sometido esta a punto de perder toda su energía (y morir) oprime A y B al mismo tiempo para agacharte, en esos instantes verás que el personaje sometido se libera para caer muerto, pero tan pronto lo haga y comience a hincarse para morir tú debes de oprimir A para dar un gancho al enemigo que lo tenía sujetado, si todo sale bien verás que el personaje que iba a morir se queda hecho estatua en una posición como cuando es golpeado.

También puedes trabar el juego si en lugar de gancho utilizas otro golpe, como por ejemplo una patada corriendo justo cuando tu otro personaje está muriendo.







Como dije, el juego se traba, porque aunque el tiempo siga corriendo no se destraba cuando este se termina. A+B+SELECT+START (RESET) son la única solución.

12.- INVENCIBILIDAD



Grado de rareza: 4

Este truco es útil si se sabe aplicar correctamente, de otro modo arriesgas algunas vidas.

En primer lugar mira esta foto:



Como puedes apreciar Billy esta en el aire. Esto se consigue posicionándote en la parte de abajo (lo más abajo que puedas), y enseguida caminas en diagonal arriba izquierda, y sin soltar esa dirección en tu control Billy se queda en el aire sin caer al agua.

Para el truco que nos ocupa posiciónate como en esta foto:



Ahora ve avanzando hacia la izquierda y cuando casi llegues a la orilla presiona diagonal arriba-izquierda (no sueltes esta dirección en el control), hasta que obtengas una posición similar a la de la foto del inicio, ya que te hayas atorado (no sueltes la diagonal arriba izquierda o caerás al agua) presiona solamente arriba, y enseguida presiona izquierda hasta que solo un pie este en el aire y el otro pie este en tierra, así ya puedes soltar la dirección del control y no caerás al agua, al tiempo que los golpes de los enemigos no te tocan. Tú puedes golpear a los enemigos cómodamente (a algunos solo cuando saltan), y ellos no te pueden tocar:







Si bien esta rareza es útil para vencer a los enemigos (y mira que aquí se gastan vidas al por mayor), es conveniente mencionar que será algo tardado acabar con todos ellos.

13.- DRAGONES TREPADORES

Billy y Jimmy aprenderán a escalar algunas paredes con este sencillo truco.

Grado de rareza: 5

Comentario: Aparentemente este truco también se puede lograr en el Double Dragon 1 de NES, sin embargo, no me he basado en ese supuesto para descubrir este.



Cuando veas una escalera avanza el scroll hasta que el lado izquierdo de la pantalla casi toque el extremo izquierdo de dicha escalera, regrésate y sube por ella, cuando llegues a la parte de arriba baja por la misma. El personaje se desfasara hacia el lado derecho de la pantalla.

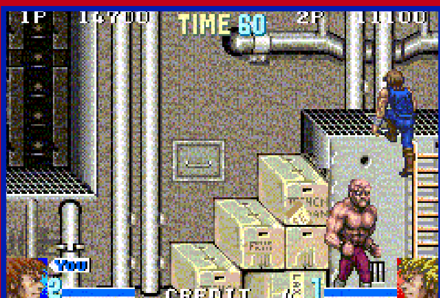




Ahora si subes verás que la escalera se hace interminable, dando la impresión de que Billy, Jimmy o ambos trepan por la pared (no llegas a ningún lado si sigues subiendo).

Este mismo truco se puede hacer en otras partes del juego, como por ejemplo en la misión 2, donde se debe recorrer el scroll ahora hacia el lado derecho y el extremo derecho de la escalera debe apenas tocar el extremo derecho de la pantalla, enseguida un jugador debe subir y bajar por la escalera.







Este BUG se puede hacer en cualquier parte del juego donde haya una escalera, no importa lo pequeña que sea, siempre y cuando hagas los pasos antes descritos.

14.- El Invencible Billy



Grado de rareza: 5

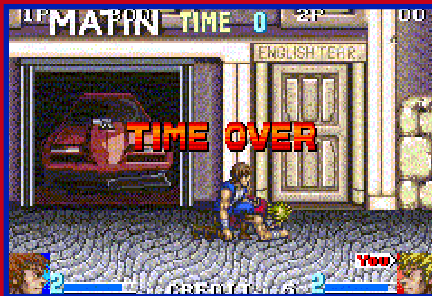
Advertencia: este truco tiene sus inconvenientes, como se hace notar, aunque es útil si sabes explotarlo.

Este es quizás el truco más sencillo de lograr (y hasta cierto punto útil), aunque solo se puede hacer con Billy.



Primero elige dos personajes en modo para un jugador (1P Double Dragon mode). Comienza el juego y derrota al primer Williams.
Después de eso controla a Jimmy y haz que sujete a Billy por atrás, y así déjalo hasta que se acabe el tiempo.

Lo que sucede a continuación es que Billy no muere cuando se termina el tiempo, solo se agacha, y al levantarse ya será invencible... aunque no podrá caminar.

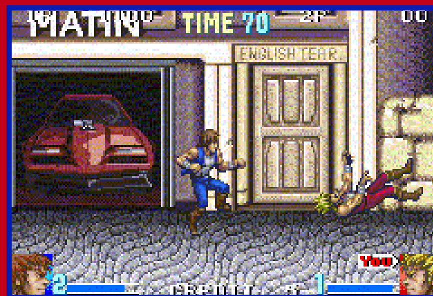




Para avanzar la pantalla debes acercarte a el hasta que Billy te sujete, enseguida oprime “L” para liberarte y notarás que Billy ya avanzo un poco, repite este procedimiento para ir avanzando pantallas.

Lo divertido es que cuando haces aparecer a los enemigos estos no pueden dañarlo de ninguna manera, y Billy si puede golpearlos cómodamente, PERO si das un salto o un movimiento que involucre un salto Billy se queda trabado, y cada 5 segundos ejecutará el movimiento que lo trabó, NO HAY FORMA DE DESTRABARLO, SOLO REINICIANDO EL JUEGO.





Si no das ningún salto y terminas el nivel, entonces Billy recupera sus cualidades originales en el siguiente nivel, de otro, si lo trabaste con un salto solo queda algo por hacer: A + B + Select + Star, para reiniciar el juego.

15.- SOMBRAS, JEFF, Y... ROPA NUEVA!

Grado de rareza: 5

Comentario: Es impredecible el resultado del truco, puede darte distintas apariencias según como lo hagas.

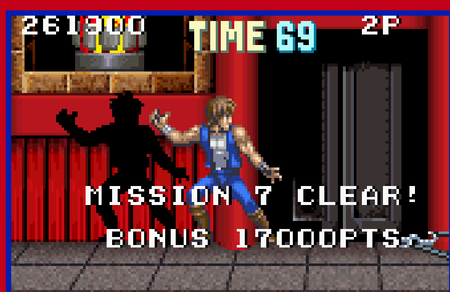
Para empezar, decir que esta rareza solo funciona cuando te enfrentas a los cinco emperadores del Sou Setsu Ken o a Willy.

Primero elige el modo de dos peleadores con un solo jugador (1P Double Dragon mode), deja que maten a Billy o a Jimmy y sigue tu juego.



Cuando llegues con el último de los 5 emperadores o con Willy, véncelos, pero cuando la pantalla se haga blanco y negro con el último golpe, presiona select para cambiar a tu otro personaje y oprime Start para que entre al juego (tan rápido como puedas).

Como verás, el personaje que entra al juego ahora usa botas grises o pantaloncillo gris o chaleco gris, o lo que se le haya ocurrido ponerse, o puede ocurrir alguna otra variante:



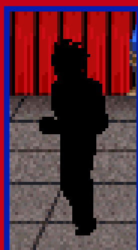
Sombra de Billy



Shadow Jimmy



Evil Billy



Shadow



Jeff



Evil Jimmy



Shadow Jimmy



Jimmy Moreno

Luego de cerrar escena el personaje vuelve a sus colores habituales.

Grado de rareza: 5

Se pueden duplicar los enemigos que se liberan de tu agarre… incluido el propio jefe del juego! (Willy). ADVERTENCIA: Lee bien como hacer el truco para no trabar el juego.

16.- Duplicar enemigos

Existe una forma para que puedas duplicar a algunos enemigos, para ser preciso, se puede duplicar a aquellos personajes que pueden quitarse tu agarre, como Burnov, Hong, Raymond... incluido Willy!!.

Esta es la forma para conseguirlo:

Primero elige dos personajes en modo para un jugador (1P Double Dragon mode). Cuando te enfrentes a un enemigo de los que se liberan de tu agarre dales un golpe con Jimmy para dejarlos encorvados y corre hacia ellos para tomarlos (es más fácil si haces el truco de agarrarlos portando una arma), SOLO QUE debes mantener presionada la dirección del control hacia donde estás sujetando al personaje (si tu estás del lado derecho y el enemigo que acabas de sujetar esta del lado izquierdo entonces mantén presionado tu control hacia el lado izquierdo), así cuando el enemigo se libera desaparecerá y aparecerá junto a Billy, pero Jimmy tendrá aún sujetado a ese enemigo!!. Presiona select para que tomes el mando de Billy y ahora sí, se emparejarán las cosas.





Como sugerencia, debes tener a Billy y a Jimmy lo más separados que se pueda, para que cuando el personaje se duplique y te golpeé no corra a ayudar a su doble y deshaga el truco.

Para hacer que aparezcan dos Willies debes hacer este truco con el último Burnov de la misión 8, cambiar a Billy y vencer al Burnov falso (porque el verdadero sigue sujetado por Jimmy aunque se le vea haciendo extrañas cosas), una vez que lo derrotes ve por los Abobos que respaldan a Willy, y trata de que no golpeen a Jimmy, así cuando tu golpeas a Willy, el Burnov que está sujetado por Jimmy se convierte en Willy!!.

ADVERTENCIA: Si al momento de eliminar al “enemigo duplicado falso” oprimes select para controlar a Jimmy y lanzas por los aires al “enemigo duplicado verdadero”, entonces bloquearás el juego, porque este enemigo se queda pataleando en el aire haciendo extraños movimientos, y no puedes golpearlo (aunque el si tiene valor de golpe en todo el cuerpo), hay que reiniciar el juego.

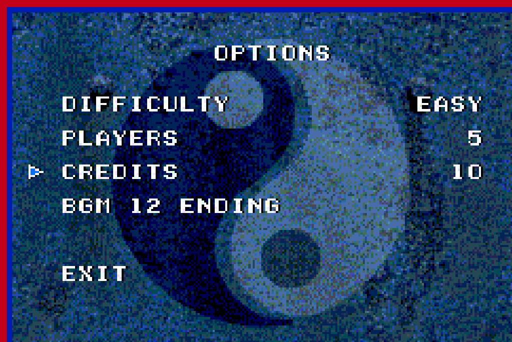




17.- TRUCOS CON EL CONTROL

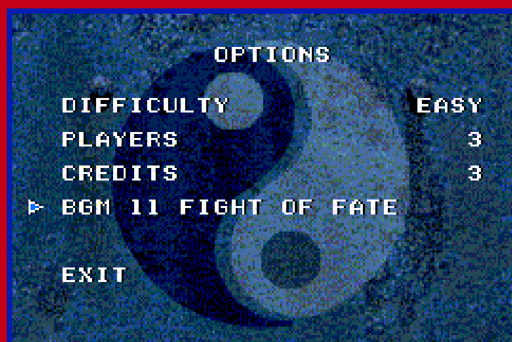
Estos trucos se hacen en la pantalla de opciones

10 CRÉDITOS



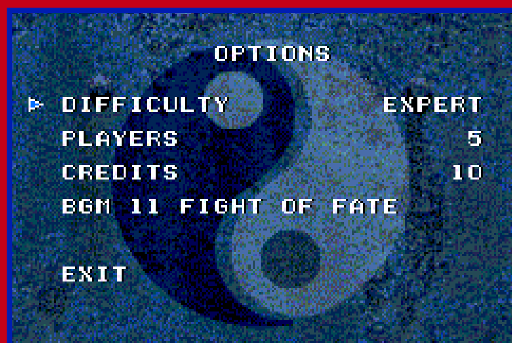
Mantén presionado Select en la pantalla de OPTIONS, y a continuación oprime los siguientes botones en secuencia: L, R, abajo, L, R, abajo, L, R, derecha.

SOUND TEST



Si quieres oír las pistas musicales del juego haz lo siguiente: Mantén presionado Select en la pantalla de OPTIONS, y a continuación oprime los siguientes botones en secuencia: L, R, L, R.

DIFICULTAD "EXPERT"



Mantén presionado Select en la pantalla de OPTIONS, y a continuación oprime los siguientes botones en secuencia: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha.

OpinioNES



MAGIA Y PSICODELIA

Magia: el vocablo podría aplicarse a viejas películas que marcaron una época, a series de acción que hicieron que muchos (ahora adultos) quisiésemos ser intrépidos espías, dibujos animados que hicieron los sueños de niños (alimentando su fantasía), y video juegos, que de igual modo acrecentaron la cada vez más grande creatividad humana. En todos estos ámbitos parece existir la magia. Sin embargo, es en este último terreno donde considero que el sentimiento se palpa más fresco, ¿por qué?... porque había interacción y albedrío, aunque a veces fuese "anormal" o psicótico. De eso quiero hablar hoy.

El orden no establecido de las cosas

No pretendo hacer una extensa teoría del entretenimiento, ni explicar modelos de conducta, es más, ni siquiera emitir juicio o intentar ser objetivo (sorry si por ahí resalta algo de eso), pues esta sección contempla "opiniones", deseablemente, algo de subjetividad y, con esta nueva propuesta de **MagazinNES**, contenido anecdótico.

Si preguntásemos a cada uno de nosotros, video jugadores, cuáles eran las reacciones de la gente a nuestro alrededor cuando jugábamos video juegos, seguro las respuestas serían similares: aversión por parte de aquellos que veían en este pasatiempo una pérdida de tiempo, aunque simpatía y compañerismo entre aquellos que lo encontraban "original".

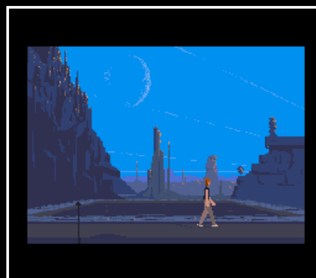
Yo no entiendo por qué razón los padres (en primer lugar) eran los que compraban a sus hijos una consola que "inconscientemente" les daría más dolores de cabeza que diversión por minuto cuadrado, por lo difícil que después sería "desviciarlos". Lo que yo podría opinar a favor (como miles lo han opinado), que fue una manera de adaptarnos al cambio generacional tecnológico, haciéndonos perderle el miedo (si es que lo había) y, de cierto modo, potencializando y preparando nuestra mente para el constante cambio de este loco mundo. Pero sería injusto pretender solo ver virtud alrededor de los video juegos: cuando algunos de nosotros nos sentábamos a jugar, el tiempo volaba, al punto que descuidábamos la tarea, los quehaceres, y otras actividades (no es que con otros pasatiempos esto no suceda, pero coincido en que con los video juegos uno queda más atrapado), actividades que a veces eran más importantes para nuestro desarrollo emocional y físico...

Ilógico que los video juegos simulen la vida misma, ¿no crees?

Ahí quiero quedar por ahora, pues quiero regresar al punto donde los video juegos son cosa productiva (y no idiota, que el más leve juicio revelaría como percepción incorrecta), y reproducir ese momento donde había más que dos fuerzas de choque (gente a la que le gustaban los video juegos, y gente que los veía con malos ojos), instante donde aparecía un mediador (ahora llamados *newcomers*, o "jugadores casuales" sin afán de polémica), aquella persona que encontraba un juego "especial" que le hacía mirar el pasatiempo con otra óptica. Y mírese que hasta un juego "psicodélico" podía conseguir este objetivo, fuese un ***Earth Worm Jim***, ***Out of this World***, o un hasta un ***Tooth Invaders***.

La pantera rosa en: video juegos de color de rosa



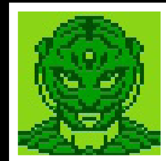


Licencias de películas, ideas originales, o simples debrayes de opiómano... ¡juegos los hay para todos!

He aludido a un juego como ***Earth Worm Jim*** porque fue para mí uno de los primeros juegos "extraños" (aunque no a un extremo) que me hizo pensar en lo rica que puede ser la mente para explotar ideas, aún y cuando fuese un limitado sistema el que las reflejase y se opusiese al desarrollo de una vida "sana". Espero no se piense con eso que hay que jugar sin parar, porque entonces no se estaría entendiendo el mensaje.

Es normal que los pasatiempos existan, pero lo que no es normal es que algunos de ellos sean considerados inferiores a otros, pues no solo quisiera acotar a "pasatiempos", cuando gente "seria" ha llegado incluso a condenar el "gozo" mismo... ¿deberíamos entonces comernos las uñas por los problemas ambulatorios de nuestra vida?... desde luego que es bueno ocuparse en algo, y de paso pensar en los desafíos de nuestras comunidades, de nuestro mundo; pero también es necesario hallar cobijo en otros menesteres, aquellos que equilibren nuestra vida en lo físico y en lo emocional: un simple principio de la Administración...

En conclusión, es un proyecto como (ahora) este, con el que pretendo poner mi piedra en lo que se ha llamado "entelequia" (estado de perfección según cada persona), y mientras eso (los video juegos) siga siendo para algunos de nosotros una parte "seria" en nuestro crecimiento como personas, podemos decir felizmente: idiotas 1, resto del mundo 0.



TYGRUS

MagazinNES

























Revista NO oficial de Nintendo®

¡Y regresó la diversión!

magazinnes.blogspot.com